Spécifications

Projet :

***EasyCovoit***, application de covoiturage

Participants :

* Akmal Hisyam
* Benoit Fischer
* Xavier Moulin

Historique :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Date | Origine de la mise à jour | Rédigé par : |
| V.0 | 25/01 | Création du document | B.F |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

# Introduction

Ce document permet de décrire le fonctionnement de l’application EasyCovoit.

Problématique : Avec les problèmes environnementaux actuels, nous devons changer nos habitudes peu éco-responsables.

C’est dans cette situation que le covoiturage devient une solution que de plus en plus d’usagers choisissent, que ce soit pour aller travailler quotidiennement ou pour des trajets personnels. Cependant s’organiser avec ses collègues, ou bien se mettre en relation avec des inconnus reste difficile.

EasyCovoit est une application permettant à ses usagers d’organiser des trajets réguliers ou non et d’être mis en relation avec les personnes qui font un trajet qui nous intéresse. Un système de porte-clefs connecté permet de notifier les covoitureurs du départ du conducteur afin de synchroniser tout le monde et éviter les surprises du covoiturage.

# Structure du use case

## Présentation des acteurs

Parmi les utilisateurs de cette application, il va y avoir deux types d’acteurs. Un utilisateur pourra appartenir à chacun de ces types :

* **Conducteur :** L’utilisateur rentre les informations du trajet qu’il propose (lieu de départ, lieu d’arrivé, heure de départ, nombre de place proposé, type de voiture, règles spécifiques, etc…).

Il notifiera ses passagers à l’aide de son porte-clefs de l’état de son voyage (avancé, retardé, annulé, prêt à partir…)

* **Passager :** L’utilisateur rentre les informations du trajet qu’il recherche (lieu de départ, lieu d’arrivé, heure de départ, etc…). Il utilisera le porte-clefs afin de notifier les autres personnes sur le même trajet que lui (prêt à partir, en retard, partez sans moi, etc…)

## Description du contexte

L’application EasyCovoit comporte 4 utilisations :

* S’inscrire et se connecter
* Renseigner ses informations personnelles
* Proposer un trajet
* Rechercher un trajet

# Spécification 1 : S’inscrire et se connecter

## Description générale :

Lorsque l’utilisateur lance l’application pour la première fois, il doit d’abord s’enregistrer sur une base de données en rentrant son adresse mail ainsi qu’un mot de passe qui lui servira d’identifiant et de mot de passe pour se connecter. Une fois enregistré, il se connecte à l’application en rentrant ses identifiant.

Une fois dans l’application il peut se déconnecter en appuyant sur un bouton « Se déconnecter ». S’il ne se déconnecte pas, il reste connecté sur l’application et peut la quitter et la relancer sans avoir à se reconnecter à chaque fois.

## Exigences fonctionnelles :

S’enregistrer sur la base de données.

Se connecter à l’application grâce à un couple identifiant / mot de passe.

Récupérer son mot de passe.

Se déconnecter de l’application.

## Maquettes :

## Données :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Libellé | Type | Saisie obligatoire (O/N) | Commentaires |
| S’enregistrer et se connecter (sur la même activity) : | | | |
| Identifiant | C |  |  |
| Mot de passe | C |  |  |
| Log in | B |  |  |
| Sign up | B |  |  |
| Forgot password | B |  |  |

Type : N Numérique, C Caractères, D Date, B Boutons, L Liens

Identifiant (adresse mail), mot de passe, bouton « Log in », bouton « Sign up », bouton « Forgot password ».

Récupérer son mot de passe : Adresse email, bouton « Reset password », bouton « Back ».

# Spécification 2 : Renseigner ses informations personnelles

# Spécification 3 : Rechercher un trajet

# Spécification 4 : Proposer un trajet